

STARRAY

AMIGA DEUTSCH

STARRAY - Was bisher geschah

Seit du zum ersten Mal die Kämpfe der tapferen Sternenkrieger gegen die blutrünstigen Zitronen und Taurier im Fernsehen sahst, hattest du nur einen Traum... Die Aufnahmetests bestandest du mit Bravour, die harte Ausbildung in den Simulatoren und auf dem unwirtlichen Eisplaneten Charon verging wie im Fluge, und auch die abschließenden Prüfungen hast du gemeistert... Dein Traum ist Wirklichkeit geworden - Du bist ein STARRAY Pilot!! Auch wenn die Zitronen wohl doch nur ein Fernsehmärchen waren - große Aufgaben warten auf dich!

Die erste Mission führt dich auf den Planeten Gorbaxa. Durch die Umsiedlung seiner Bewohner wurde er zum idealen Lagerplatz für die ausgebrannten Kryptium-Energiezellen der gigantischen Sternenkreuzer. Seit vor zwei Jahren ein aus den Kryx-Kriegen übriggebliebener Robotraumer hier auftauchte und seine Akkus aus einer Kryptiumzelle auf lud, muß dieses Lager rund um die Uhr bewacht werden. Schließlich sind diese Zellen ungeheuer wertvoll und nicht ganz ungefährlich... Die richtige Mission für dich!

Einige Monate später wirst du nach Sirion versetzt. Siene überdachten Städte sind beliebte Urlaubsparadiese - und der undurchdringliche Urwald dazwischen ist die Hölle. Die Schneise für die Schnellbahn (die Mittel für den Weiterbau sind vorerst ausgegangen) wird innerhalb von Stunden überwuchert sein... Wenn du es nicht schaffst, die pflanzenvernichtenden Forstroboter vor Sirion's unfreundlicher Fauna zu schützen.

Hast du auch dies überlebt, kommst du nach Sharlon, um die Ozonbarriere zu sichern. Dann...

STARRAY - So funktioniert's

Hier kannst du lesen, wie man STARRAY startet und bedient. Keine Angst, das schwierigste - Kaufen, Auspacken, Anleitung aufschlagen - hast du ja schon geschafft. Los geht's:

- Wenn dein Amiga schon in Betrieb ist, alle wichtigen Daten abspeichern und dann Reset (CTRL - Amiga - Amiga) drücken
- Wenn er noch aus ist, einschalten (solltest du einen guten alten Amiga 1000 besitzen, Kickstart laden).
- Sobald die Hand mit dem Workbench-Symbol erscheint, die STARRAY-Bootdisk (dies steht auf einer der mitgelieferten Disketten) in das Laufwerk dfo: einlegen.
- Wenn nun auf deinem Bildschirm eine Schlidkröte erscheint, kann fast nix mehr schiefgehen. Sollte dir bisher irgendwas unklar sein, so lies bitte nochmal gründlich dein Amiga-Handbuch.
- Automatisch geht es weiter: Musik ertönt (ist sie nicht fetzig?), ein neues Bild erscheint (ist es nicht schön?). Nun gibt es zwei Möglichkeiten. Wenn du weitermachen willst, mußt du die linke Maustaste drücken. Drückst du stattdessen die Rechte, gibt es erst mal Werbung.
- Es geht weiter mit der freundlichen Aufforderung "Insert Datadisk in dfo: and press left mousebutton". Dies ist Englisch! Falls du dies nicht verstehst - kein Problem, denn als braver Käufer hast du ja diese Anleitung. Also, nimm jetzt die "Bootdisk" aus dem Laufwerk und steck dafür die "Datadisk" (die andere) hinein. Danach drückst du wieder mal die linke Maustaste - Fertig!

- Vollautomatisch erscheinen nun immer abwechselnd ein Bild mit den Namen der STARRAY-Schöpfer, eine Liste mit hohen Punktzahlen nebst den Initialen der Leute, welche diese Zahlen geschafft haben (auf Neudeutsch "Highscoreliste"), und schließlich eine Demo. Hier kannst du sehen, wie das Spiel so abläuft, na ja, zumindest siehst du einen winzigen Teil der Wunderwelt von STARRAY.

- Nun willst selbst mal spielen? Kein Problem. Drücke eine beliebige Joystick- oder Maustaste (Maus an Anschluß 1, Joystick an Nummer 2), alsbald erscheint im Hintergrund eine leicht blau angelaufene Berglandschaft und davor der Flieger, den du steuern mußt (solltest); ab geht die Post!

- Steuern kannst du mit Joystick oder Maus, geschossen wird mit linker Maus- oder Joysticktaste. Die Vaporizers (schlaue Dinger, die alle sichtbaren Feinde, jedoch nicht dich oder deine Installationen beschädigen) aktivierst du mit der rechten Taste. "Dich lädierten" war natürlich nur so eine Redewendung: STARRAY zu spielen ist völlig ungefährlich.

- Nochmal zum Bildschirm: Unten links wird angezeigt, wieviele Vaporizers du noch auf Lager hast. Der Balken darüber signalisiert den Energievorrat deines Schutzschildes. Rechts neben diesen Dingen steht in großen Ziffern deine Punktzahl, und über diesen ganzen Sachen befindet sich der Radarschirm. Alles, was gerade so herumfliegt oder -steht, wird hier als farbiges Pünktchen angezeigt. Dein Flieger selbst ist der weiße Punkt ziemlich in der Mitte; die anfangs gleichmäßig verteilten orangenen Dinger am unteren Rand sind deine Installationen (heil lassen!); falls sonst noch was zu sehen ist, ist er wahrscheinlich feindlich gesonnen.

Einen wichtigen Trick gibt es noch: Wenn das Telefon klingelt oder sonst was Aufregendes passiert, kannst du einfach irgendeine Taste auf deiner Tastatur drücken. Nun pausiert das Spiel und du kannst später weitermachen. Zu sehen ist jetzt der sogenannte "Options-Screen" (Optionen-Bildschirm), welcher folgende Möglichkeiten bietet:

"Resume game": Das Spiel geht weiter.

"View Game Screen": Wichtig für Bildschirmfotos und Stellungsanalysen.

"Sound Off/On": Schaltet den Ton aus/wieder an. Ohne Ton ist STARRAY 1.8% schneller und 23% schwieriger.

"Restart at Level": Hiermit kannst du Level überspringen und gleich im Zweiten, Dritten oder Vierten anfangen. Kleiner Haken: Du startest mit weniger Energie.

"Last Game Option": Tests haben ergeben, daß STARRAY bestimmten Personen Spaß macht. Für Diese ergibt sich folgendes Problem: Wer morgens früh aus dem Bett muß, müßte eigentlich irgendwann mal aufhören zu Spielen - aber wie, wenn der Highscore in den Fingern juckt? Dafür erfanden wir diese Option. Einschalten, verlieren und nichts geht mehr. Zum Weiterspielen muß man neu laden - und dabei ist genug Zeit, um auf die Uhr zu gucken und entsetzt ins Bett zu springen.

- Solltest du mit deinem Amiga noch etwas anderes vorhaben, auch kein Problem: Reset (CTRL - Amiga - Amiga) drücken und die Diskette rausnehmen. Aber nur, wenn das Laufwerk aus ist, die entsprechende rote Lampe also nicht leuchtet!! Warum sich der Amiga bei STARRAY so ungern unterbrechen läßt und meist einige Sekunden unbirrt weitermacht, ist auch uns ein Rätsel.

- Noch Was: Schick uns bitte die Software-Registrierkarte ausgefüllt zurück. Wir würden gerne wissen, was du von STARRAY hältst - und für dich hat es zumindest den Vorteil, daß du kaputtgegangene Disketten jederzeit umtauschen kannst. Auf Datenschutz wird selbstverständlich geachtet. Geh aber trotzdem vorsichtig mit den Disketten um und halte Sie von allen Gefahren fern als wären Hitze, Kälte, Feuchtigkeit, Hunde, Kaffee und Cola, Kekskrümel, Magnetfelder, kleine und große Kinder und vieles mehr.

STARRAY - Hilfe

Hier wollen wir einiges über den Spielablauf, deine Gegner und die nützlichen Dinge des Spiels verraten.

Die häufigsten Gegner sind die Robotraumschiffe, kurz Lander genannt. Sie fliegen nicht nur dumm in der Gegend herum, sondern schießen auch auf dich und versuchen zwischendurch, diene Installationen (Energiezellen, Forstroboter, Antigravgeneratoren usw.) kaputtzumachen. Und wenn die alle weg sind, ist das Spiel vorbei! Lander haben aber auch einen großen Vorteil: wenn du sie kaputtgeschießt, bleibt manchmal eine Bonuskugel übrig. Wenn du diese einsammelst (berührst) verbessert sich die Ausrüstung deines STARRAY-Fliegers je nach dem Buchstaben in der Kugel.

A: Die Beschleunigung wird besser

V: Die Höchstgeschwindigkeit steigt

T: Du kannst schneller schießen

P: Dein Laser erhält höhere Durchschlagskraft

C: Für hundert Schüsse hast du Dauerfeuer

I: Du bist für zehn Sekunden unverwundbar

B: Du erhältst Bonuspunkte

Später werden die Lander noch gemeiner: Sie machen deine Installationen nicht einfach kaputt, sondern verwandeln sie in hinterhältige Gegner. Diese solltest du dann abschießen, wenn's geht!

Wenn du bummelst, kommen die Jäger - blau und gefährlich.

Bist du gut, kommen Bonusairbusse. Schieß sie ab und sammle das Bonusobjekt ein.

Auf Gorbaxa kannst du krellianischen Mutterschiffen begegnen. Die sehen harmlos aus, aber sobald du auf sie schiesst, zerplatzen sie in viele kleine UFOs und die fliegen immer deinem Abgasstrahl hinterher.

Und all dies passiert schon auf deiner ersten Mission. Insgesamt hast du sieben zu bestehen, selbstverständlich mit wachsender Schwierigkeit. Freu dich auf die seltsamsten Planeten, auf lebende Kristalle und Radar-Störsatelliten, auf hartnäckige Silikonwürmer, einstürzende Hölengänge, blutgierige Pflanzen, tödliche Lenkraketen usw. usw...

Technische Bemerkungen

- Thema Viren: Sie schleichen sich in deinen Amiga ein und machen üble Sachen - bis hin zum Zerstören von Disketten. Daher sollte die STARRAY Bootdisk immer schreibgeschützt sein (Schreibschutzloch offen). Die Scenariodisk dagegen sollte nicht geschützt sein (Loch zu), damit Highscores abgespeichert werden können.

- STARRAY läuft auf allen Amigas (500, 1000, 2000) mit beliebig vielen Diskettenlaufwerken und Speichererweiterungen. Auch mit anderen Erweiterungen und zukünftigen Amiga-Modellen sollte es keine Probleme geben.

- Ein Feuerknopf am Joystick ist reichlich mager. Weißt du, daß die Vaporizers auslösen ohne seine Maus zu erschlagen? Wir haben uns Abhilfe ausgedacht: Zwei verschiedene Joystickknöpfe. Der zweite (rechte) wird genauso angeschlossen wie die rechte Maustaste, also zwischen Pin 8 (Masse) und Pin 9 des Joystickanschlusses. Aus Kostengründen liegt kein Superjoystick bei, aber ihr könnt euch ja einen basteln und dann damit vaporisen. Wir geben uns Mühe, dies in Zukunft in möglichst vielen Spielen zu unterstützen.

- Wir haben etwa 10 Monate an STARRAY gearbeitet - und hoffen, daß es in Zukunft etwas schneller geht. Das nächste Projekt ist die Amiga-Version von XOR, und danach sollen weitere tolle Dinge folgen.

Jetzt zum Thema

Troubleshooting oder Was tun, wenn's nicht funktioniert

Sollte irgendwas beim Laden von STARRAY nicht klappen:

- Probier's nochmal, Schritt für Schritt genau nach Anleitung.

- Nimm die Diskette raus, schalte deinen Amiga aus, bau alle seltsamen Zusatzgeräte ab oder schalte sie aus und versuch's nochmal.

- Stelle fest, ob andere Programme laufen. Wenn nicht, ist wohl dein Amiga kaputt.

- Geh zu deinem Händler und erklär die Sache. Wenn dein STARRAY auch auf seinem Amiga nicht läuft und du es erst kürzlich gekauft hast, wird er es hoffentlich umtauschen.

- Wenn alles nicht hilft, schick die kaputte Diskette mit frankiertem Rückumschlag an Logotron. Spätestens jetzt mußt du die Registrierkarte mitschicken.

Solltest du STARRAY zu schwierig finden:

- Immer mit der Ruhe!

- Beachte den Radarschirm. Achte auf Warngeräusche. Bau die einen Zweiknopfjoystick. Sammle Bonuskugeln. Beobachte die Aliens. Und immer fleißig üben!!

Ist dir STARRAY hingegen zu einfach:

- Beschwer dich bei Herbert Wright, dem war's vorher zu schwer.

Viel Vergnügen!!

STARRAY

AMIGA FRANÇAIS

STARRAY - Introduction

Depuis le moment où vous avez vu pour la première fois un Guerrier des Etoiles dans un quelconque feuilleton de la télévision galactique, vous ne rêvez que de piloter un vaisseau spatial StarRay! Et maintenant, vous avez passé les tests éliminatoires, vous avez survécu à l'entraînement, vous avez allez enfin réaliser votre rêve!

Votre première missin est sur la planète Gorbaxa. C'est là que sont stockées les cellules d'énergie de Kryptium épousées des Croiseurs des Etoiles. Depuis que l'un des vaisseaux-robots qui ont survécu aux guerres Kryx y a abandonné des cellules de Kryptium actives, il a été nécessaire d'avoir des gardes de sécurité sur cette planète 24 heures sur 24 - ces cellules sont d'un prix inestimable et elles sont dangereuses. La Garde de Gorbaxa est une mission qui vous convient très bien.

Dans quelques mois, vous serez sur le chemin de Sirion. C'est une planète de vacances, où une jungle dense et impénétrable pousse à un rythme si fou qu'elle pourrait couvrir les voies de chemin de fer grande vitesse en quelques heures. Votre mission y est de protéger les robots qui abattent la forêt des dangers que présente cette nature sauvage.

Si vous êtes encore en vie après cela, votre mission suivante est sur Sharlon, où la couche d'ozone a besoin de votre protection. Et puis...

Instructions StarRay pour l'Amiga

CHARGEMENT

1. Mettez l'Amiga sous tension ou à zéro (CTRL-Amiga-Amiga), pour faire disparaître la main qui tient le disque de banc d'atelier.
2. Placez le disque d'amorçage StarRay dans votre unité de disque (df0). Le chargement commence et vous devez maintenant voir la tortue Logotron apparaître sur l'écran, suivie de la chanson Logotron et du titre StarRay.
3. Le titre disparaît environ 30 secondes après, et le clignotant de l'unité de disque s'éteint. Vous pouvez alors:
(i) soit appuyer sur le bouton gauche de la souris pour continuer, (ii) soit attendre un peu pour voir quelques autres images de Quadralien, qui est un autre jeu Logotron étonnant, avant d'appuyer sur le bouton de souris gauche pour continuer.
4. Lorsque les mots "INTRODUISEZ LE DISQUE DE DONNEES DANS L'UNITE 0 ET APPUYEZ SUR LE BOUTON DE SOURIS GAUCHE" apparaissent, enlevez le disque d'amorçage de l'unité et suivez ces instructions.
5. StarRay finit alors de se charger automatiquement et passe au mode démonstration.

LE JEU Pour commencer à jouer, appuyez sur le bouton de tir de votre manche ou sur un bouton de souris. Le déplacement sur l'écran se fait grâce à la souris ou au manche. Le tir de laser se fait grâce au bouton de tir du manche ou grâce au bouton gauche de souris. Les vaporisateurs sont actionnés par le bouton droit de la souris. Les vaporisateurs détruisent tout, sauf le vaisseau de combat StarRay et les installations.

Agencement de l'écran Sous la zone de jeu, vous trouvez: - le radar de balayage. Vous êtes le point blanc près du centre, les installations que vous protégez sont les points blancs situés à la partie inférieure. Lorsque ces points sont modifiés par les Landers étrangers, ils deviennent rouges. Tout autre présence décelée par le radar est active et hostile - la barre de bouclier, qui fournit de l'énergie à vos boucliers - la réserve de vaporisateurs, indiquant le nombre de vaporisateurs qui reste - les points gagnés.

Ce que vous devez faire.

Votre mission est toujours de protéger les installations au sol. Lorsque ces installations sont perdues, le jeu est fini. Chaque niveau possède des installations différentes - cellules d'énergie, robots forestiers, générateurs d'anti-gravité, etc. Les étrangers les plus communs sont les Landers; ils ne se contentent pas de voler dans l'air, ils vous tirent aussi dessus et atterrissent sur les installations qu'ils modifient. Par exemple, dans la jungle de Sirion, les Landers transforment les installations en postes de canonnage. Il est recommandé d'attaquer les installations modifiées. Lorsque vous tirez sur certains Landers, ils laissent une balle derrière eux. Vous devez les prendre (il vous suffit de les toucher) car elles améliorent la performance du StarRay selon la lettre qu'elles portent:

- A: Amélioration de l'accélération
- V: Augmentation de la vitesse maximale
- T: Augmentation de la vitesse de tir
- P: Plus grande pénétration du laser
- C: Tir continu de 100 coups
- I: Invulnérabilité pendant 10 secondes
- B: Points supplémentaires

Si vous n'êtes pas très actif, les féroces Chasseurs Bleus vous attaqueront. Si vous jouez bien, vous verrez des Autobus Aériens. Tirez-leur dessus et vous pourrez recueillir les objets en prime. Lors de votre première mission à Gorbaxa, vous rencontrerez des vaisseaux amiraux Krellian. Ils ont l'air inoffensif, mais lorsque'ils tirent, ils se cassent pour former de nombreux petits OVNIs qui vous prennent en chasse, se déplaçant dans vos gaz d'échappement. Il y a 7 missions en tout, de complexité croissante. Vous pouvez vous attendre à des cristaux vivants, des satellites d'interférence radar, des vers Siluicon, des caves qui s'effondrent, des plantes assoiffées de sang, des missiles téléguidés mortels, etc, etc.

L'écran des options.

Il est obtenu en appuyant sur n'importe quelle touche du clavier. Il vous offre les options suivantes:

- REPRISE DU JEU, au point exact où vous l'avez laissé
- EXAMEN DE L'ECRAN DE JEU, permettant analyse des positions et des images de l'écran
- SON/SILENCE. Sans le son, StarRay est plus rapide par 1,8% et plus difficile par 23%
- RECOMMENCER AU NIVEAU - Vous permet de recommencer à l'un des quatre premiers niveaux mais ce n'est qu'au niveau 1 que vous obtenez le maximum d'énergie.
- OPTION DE DERNIER JEU. Des tests ont montré que certaines personnes aiment tellement jouer à StarRay qu'elles ont le problème suivant: celles qui doivent se lever tôt le matin ne peuvent pas jouer jusqu'à l'aube. Mais comment peuvent-elles s'arrêter lorsqu'elles sont prises par la passion de continuer à marquer des points? C'est à leur intention que nous avons inventé cette option. Activez l'OPTION DE DERNIER JEU et rien ne fonctionne plus. Pour continuer à jouer, il faut charger le jeu une fois de plus, ce qui donne le temps de regarder l'heure et de courir se coucher.

Soyez raisonnable

Veuillez remplir la carte d'enregistrement et traitez vos disques avec soin - protégez-les de tout ce qui peut leur faire du mal: la chaleur, le froid, l'humidité, les chiens, le café, les jus de fruit, les miettes, les champs magnétiques, les enfants grands et petits, etc, etc.

Remarques techniques

- Conservez le disque d'amorçage à l'état empêchant l'enregistrement (trou ouvert) mais le disque de données à l'état permettant l'enregistrement (trou fermé) pour pouvoir mettre vos points en mémoire.
- Les disques permettant l'enregistrement peuvent être atteint par le Virus. Sauf si vous utilisez un Vérificateur de Virus, mettez toujours l'Amiga hors tension avant de commencer à charger StarRay.
- Le fait de n'avoir qu'un seul bouton de TIR, celui du manche, est un peu mesquin. Pour empêcher l'usage de votre souris, nous vous suggérons ce qui suit: 2 boutons de manche - le deuxième (à droite) est raccordé exactement comme le bouton droit de la souris, c'est-à-dire entre la broche 8 (terre) et la broche 9 du connecteur de manche.

Pour des raisons de prix de revient, nous ne fournissons pas de super manche avec StarRay, mais vous pouvez évidemment vous en acheter un pour vaporiser. Nous essayerons de vous le faire amortir avec nouveaux jeux.

Recherche de l'origine des défauts Problèmes de chargement?

- essayez encore une fois, en suivant exactement les instructions
- lisez votre manuel Amiga sur le chargement de Workbench
- enlevez les matériaux bizarres supplémentaires et essayez de nouveau - si ça ne marche toujours pas, voyez ci-dessous le message "ERREUR DISQUE" apparaît
- essayez de nouveau plusieurs fois
- enlevez les disques, mettez l'Amiga hors tension, essayez encore
- consultez à votre concessionnaire et essayez votre StarRay sur son Amiga
- si le StarRay semble véritablement défectueux, échangez-le chez votre concessionnaire ou envoyez le disque avec sa Carte d'enregistrement (si elle n'a pas déjà été envoyée) à Logotron.

StarRay est trop difficile -

Regardez bien l'écran radar.

Ecoutez bien les signaux d'avertissement.

Construisez un manche à 2 boutons.

Recueillez des points supplémentaires.

Observez les étrangers.

Exercez-vous.

StarRay est trop facile -

Entrez dans l'armée de l'air.

Nous travaillons sur StarRay depuis environ 10 mois. Le prochain jeu sera plus rapide - nous travaillons maintenant à la version Amiga de XOR. Nous espérons que StarRay vous plaira!

StarRay a été conçu et codé par HIDDEN TREASURES, dont les membres sont Erik von Hesse, Thorsten Meyer, Andreas Voist, Arno Seiler et Niro Fischer.

Musique de N K Fischer, chanson complète copyright N K Fischer 1988 Maquettes de Junior Tomlin Documentation par Thorsten Meyer. Logotron Ltd. et Hidden Treasures ont le copyright de tout le logiciel, la documentation et les maquettes.

Tous droits réservés.

Aucune partie de ce logiciel ne peut être copiée ou transmise sous toute forme ou par tout moyen.

Ce logiciel est vendu avec la condition qu'il ne sera pas loué ou revendu sans la permission expresse de Logotron Ltd.

Copyright © Hidden Treasures/Logotron Ltd 1988
Logotron Recreation
Greyhound House
16 Greyhound Road
Londres
W6 8NX



LOGOTRON